

디지털시대의 디자인 표현 경향에 대한 연구 - 아트와 테크놀러지의 교과과정 개발안 -

A Study on Design tendency of Digital Era

윤민희

경희대학교 예술디자인대학

Yun, Min-Hie

Dept. of Art & Design, KHU

• Key words: Deign, Design Tendency, Digital Era, Art, Technology

1. 서론

현대예술은 과학 기술의 영향 하에 미의 개념과 표현경향이 변화하고 있으며, 20세기 후반의 첨단기술과 정보기술의 혁명은 예술에 새로운 가능성과 지평을 열어주고 있다. 특히 서구 선진국들의 정보사회의 진입으로 개인용 컴퓨터와 인터넷으로 상징되는 정보기술혁명(IT Revolution)은 사람들의 일상과 사고방식을 전환시켰으며, 정치, 경제 사회, 문화, 예술 전반에 파급적 효과를 끼쳤다. 테크놀러지의 발달과 정보사회화로 각 장르의 고유한 특성이 사라지면서 매체 간, 장르간의 구분이 희미해지고 경계가 사라지는 추세이다. 각기 다른 매체형식으로 존재하던 아날로그식의 서적, 음반, TV, 영화 등의 대중문화의 영역들은 모든 정보가 디지털화함에 따라 영상, 음성, 텍스트를 자유롭게 조합할 수 있는 형태로 전환되고 있는 추세이다. 즉 IT혁명은 미술, 음악, 문학, 연극 등의 모든 장르의 예술에 새로운 가치관을 등장시켰다. 과학기술의 발전은 대중문화를 성장하게 하고 널리 보급하도록 하였으며, 과학기술의 혁신과 대중문화와의 밀접한 관계는 라디오, 영화, 텔레비전 등에서 나타났다. 특히 예술의 영역에서는 전통적인 장르뿐만 아니라 다양한 전위적인 표현으로 열린 개념의 새로운 시각이 제시되고 있다. 이러한 현상은 멀티미디어화 경향으로 제 학제 및 다 학제간의 연구에 바탕을 둔 장르의 해체와 탈분화현상으로 예술의 개념 및 미학의 다의성을 가진다. 특히 디지털시대의 예술은 기존의 예술의 개념, 미학 등 모든 것에서의 시각의 전환을 가져왔다. 과거의 일방향의 예술 소통 구조에서 관객과의 쌍방향의 소통(interface, interactivity)으로 예술의 수용 및 감상, 소비의 시각에 다각적인 변화를 제시하였다. 예술작품의 수용자의 보다 적극적인 참여를 유도하며 전통적인 예술의 아우라(Aura, 일회성, 일품성)를 상실함으로 새로운 시각을 제시한다. 이러한 변화하는 시대적 상황 속에서 새로운 예술의 소통 양식인 디지털시대의 예술 현상은 각 영역의 고유한 특성과 함께 현대예술의 상호접목, 퓨전적인 시각으로 사회, 문화적 현상 속에서 예술을 이해하는 폭넓은 시각이 필요하다. 이러한 변화하는 시대적 상황 속에서 새로운 예술의 소통 양식인 디지털시대의 예술 현상을 예술 디자인대학의 신규 교과목으로 설정하여 미술, 공예 및 디자인, 공연예술, 영상, 문학, 음악 등을 아우르는 예술론이 필요하다. 특히 예술 디자인 대학의 다양한 학과를 아우르며 동시에 현대의 다양한 예술현상을 학생들에게 교육하기 위하여 본 교과목의 개설이 요구된다. 특히 복수 전공과 연계 전공이 활성화되고 있는 현

시점에서 각 영역의 고유한 특성과 함께 현대예술의 상호접목, 퓨전적인 시각을 제시하여 사회, 문화적 현상 속에서 예술을 이해하는 폭넓은 시각을 제시하고자한다.

본 연구는 모더니즘의 구획 지어진 예술에 대한 이해가 아니라 폭넓은 제 예술의 다양성을 이해를 위한 교과목이다. 특히 예술과 과학기술의 상호교류라는 시각에서 디지털 시대의 예술의 제 현상을 연구, 분석함으로써 현대예술을 이해하는 새로운 문화적 지평을 제시하고자 한다.

2. 연구내용 및 방법

연구내용 및 방법은 디지털 시대의 특징적인 예술 현상인 <장르간의 경계 허물기>, <디지털 테크놀러지 발전이 가져온 변화 양상 : 정보화>, <전 지구화와 지역화의 동시 진행> 등의 시각에서 급속하게 발전하는 과학기술과 예술의 상호연관성을 연구, 분석하고 변화하는 예술의 개념 및 그 의미를 고찰하는 것이다.

(1) 연구내용

디지털시대의 예술현상을 구체적으로 연구, 분석하는 본 연구 범위는 1960년대 이후부터 오늘날의 예술현상을 중심으로 한다. 특히 1960년대 이후 비디오예술의 주도 아래 컴퓨터 기술의 비약적인 발전은 인간과 기계의 조화, 예술 창작과 문화 상품 생산의 경계 허물기, 저자와 독자 사이의 경계를 허무는데 공헌하였다. 뉴미디어 시대의 예술인 비디오, 텔레비전, 컴퓨터 등의 영상매체와 디지털 정보매체를 사용하는 매체예술(media art)은 인터넷과 사이버 공간, 가상현실 등으로 급속도로 확산되고 있는 추세이다. 이러한 추세는 포스트모더니즘의 현상을 반영한다. 모더니스트들이 단일한 매체의 사용가능성에 많은 관심을 가졌다면, 포스트모더니스트들은 여러 종류의 혼합매체를 선호하고 혼합하여 사용하였다. 본 연구는 크게 3 부분으로 구성한다.

첫째, 역사적 연구로 예술과 과학의 접목을 역사적 시각에서 대표적인 예술작업의 사례를 중심으로 과학적인 상호연관성을 연구, 분석한다.

둘째, 디지털시대의 예술의 특징인 제 예술간의 경계허물기의 사례를 연구, 분석한다. 사회 문화적 현상의 속에서 시각예술+음악+영상+테크놀러지 등의 상호 접목하는 사례를 연구한다.

셋째, 디지털예술 현상의 특징을 전 시대의 모더니즘 하의 예술 현상과 상호 비교 분석한다. 디지털시대의 변화된 예술의 다양한 개념 및 미학적 의미를 사회 문화적 현상 속에서 연구한다.

1) **예술과 과학의 만남(역사적 고찰)** 디지털 세계와 아울러 예술의 본질과 기능에 대한 보다 깊은 통찰과 이해, 구체적인 탐구를 위하여 테크놀로지 전반에 대한 이해와 함께 디지털 테크놀로지 발전이 가져온 변화 양상들(정보화)을 역사적 시각에서 연구한다.

- 전 근대사회(19세기 이전)의 예술과 과학의 상호 비교연구 - 산업화 이후의 예술과 과학의 상호연관성 연구(19세기-1960년경)

- 포스트모더니즘하의 예술과 과학의 경계허물기(1960년대 중반-2000년대)

2) 장르간의 경계허물기(사례연구)

예술의 경계 허물기, 고급문화와 저급문화의 경계 허물기 그리고 더 나아가 일상의 삶과 예술의 경계허물기의 시각에서 디지털시대의 예술 현상을 분석한다. 이러한 구체적인 사례분석을 위하여 1960년대 이후의 예술작업의 사례를 중심으로 분석하며, 동시에 대중 문화적 현상 및 포스트모더니즘 현상을 연구한다.

- 시각예술+음악+영상+테크놀러지의 사례연구

- 고급문화와 대중문화의 경계 허물기

- 삶과 예술의 경계 허물기

3) **디지털예술의 미학적 의의(새로운 예술의 개념)** 모더니즘 시대의 예술 현상과의 관계 속에서 디지털시대의 제 예술의 특징적인 경향과 그 예술의 위상 및 미학적 의의를 구체적으로 분석하여 변화하는 예술의 다양한 개념을 연구한다. 특히 예술의 개념이 유일무이한 개념에서 대규모 자본의 상업성과 동시에 대량복제의 테크놀러지를 전제로 한다. 이러한 현대의 매체예술은 특정한 사람을 대상으로 하는 것이 아니라 불특정 다수의 대중을 대상으로 한다. 또한 일방향의 예술이 아니라 대중과의 소통 및 참여를 유도하는 예술로 등장한다.

- 소통적이고 참여적인 예술(대중의 참여유도)

- 시간과 장소의 제약 초월(지구촌 평등주의와 공동체 의식)

- 모든 공간의 예술화(예술과 일상, 순수문화와 대중문화의 구분 초월)

(2) 연구방법

디지털 시대의 다양한 예술 경향을 연구하기 위한 본 연구는 시각예술, 공예, 음악, 연극영화, 컴퓨터예술 그리고 예술사를 전공한 다양한 교수들로 구성된 공동 연구 방법에 의한 팀 티칭을 채택한다. 디지털시대는 감성혁명의 시대이면서 동시에 오감해방의 시대이다. 아날로그시대가 이성위주의 체계였으며, 인간의 감각에 우열의 서열을 두고 시각의 능력에 우위를 부여했다. 즉 이성중심의 시대에는 눈에 의한 시각예술에 많은 중심점을 두었다. 오감의 균형 있는 재융합을 시도하는 디지털시대에는 분절화 된 특정감각에 치우친 예술의 이해가 아니라, 오감이 융합된 예술 교육이 필요하다. 이러한 시각에서 다양한 영역의 교수진에 의해서 시각영역뿐만 아니라 오감의 균형 있는 융합에 바탕을 둔 교육을 위한 연구방법을 채택한다. 오감의 균형 있는 개발을 위한 방법으로 다양한 교수법을 개발하기 위하여 제 학제간(예 : 시각예술의 영역과 음악과의 연관성), 다 학제(시각, 청각, 촉각 등)간의 방법을 연구한다. 교과목의 연구는 이론수업, 팀 티칭에 의한 토론 및 실습, 원

격강의 등의 다양한 연구방법을 병행한다. 이러한 교과목 연구는 강의 콘텐츠로 개발하며 동시에 CD 및 교재로 제작한다. 대부분의 예술 디자인대학의 이론 수업(전공 기초)이 대단위 강의로 진행되어 학생과 교수간의 쌍방향 소통이 어려운 현실에서 새로운 대안으로 온라인 교육과 동시에 소규모 토론 수업을 병행함으로써 보다 체계적이고 내실 있는 교육을 위한 방법을 모색한다.

1) 다양한 영역의 교수들의 참여에 의한 팀 티칭

- 오감에 바탕을 둔 새로운 예술 교육의 시도
- 예술이론, 음악, 공연예술, 시각예술을 전공한 선생님들의 공동 참여에 의한 릴레이식 수업

2) 소규모 토론수업에 의한 팀 티칭 및 원격강의 병행

- 3학점의 1주 2강의 수업 중 1강의는 원격강의(On-line)를 수행함과 동시에 전체 학생을 4그룹으로 나누어 4주에 1회 교수와의 소규모 토론 수업을 병행.

- 대단위 강좌의 주입식 교육을 탈피하고 쌍방향의 토론 수업을 진행할 수 있는 새로운 대안

- 예) 월 : 전체학생수업, 수 : 전체 학생을 대상으로 하는 원격강의(1/4학생 그룹은 출석하여 교실에서 교수와의 토론 수업병행)

3) 강의 콘텐츠 개발

- 교재 및 CD 개발

- 동영상 강의콘텐츠개발

3. 결론

교과개발에 의한 연구결과물인 교재, 동영상 강의 콘텐츠, CD를 개발하여 대학 정규 교과과정에 적극적으로 활용한다. 현 교과목은 오프 라인 교육에 중점을 두고 개발하지만, 이러한 교육 콘텐츠를 바탕으로 온 라인 교육과정을 위한 콘텐츠로도 병행할 수 있는 교육 프로그램을 개발하여 교내 교육용뿐만 아니라 기타 사이버 교육에도 활용될 수 있으리라 예상된다. 특히 세계적인 추세에 병행하여 국내에서는 이러한 교과목이 거의 전무한 추세이다. 이러한 측면에서 본 교과목은 새로운 디지털 시대에 부응하는 필수적인 신교과목으로 개발 후 활용 가능성은 예술 디자인대학뿐만 아니라 타 기관에서도 높다고 예상된다.

4. 참고문헌

- 강명구, <<소비대중문화와 포스트모더니즘>>, 민음사, 1993.
강현두, <<대중문화론>>, 나남, 1987.
강현두(Gans, Herbert J.), <<대중 문화와 고급문화>>, 나남, 1998.
강현두, <<엘렉트로닉스시대의 대중문화>>, 현암사, 1984.
김창남, <<대중문화의 이해>>, 한울, 1998.
브라이언 룽허스트(이호준 역), <<대중음악과 사회>>, 예영커뮤니케이션, 1999.
이호준(Longhurst, Brian), <<대중음악과 사회>>, 예영커뮤니케이션, 1999.
오진곤, <<서양과학사>>, 전파과학사, 1990.
원용진, <<대중 문화의 패러다임>>, 한나래, 1996.